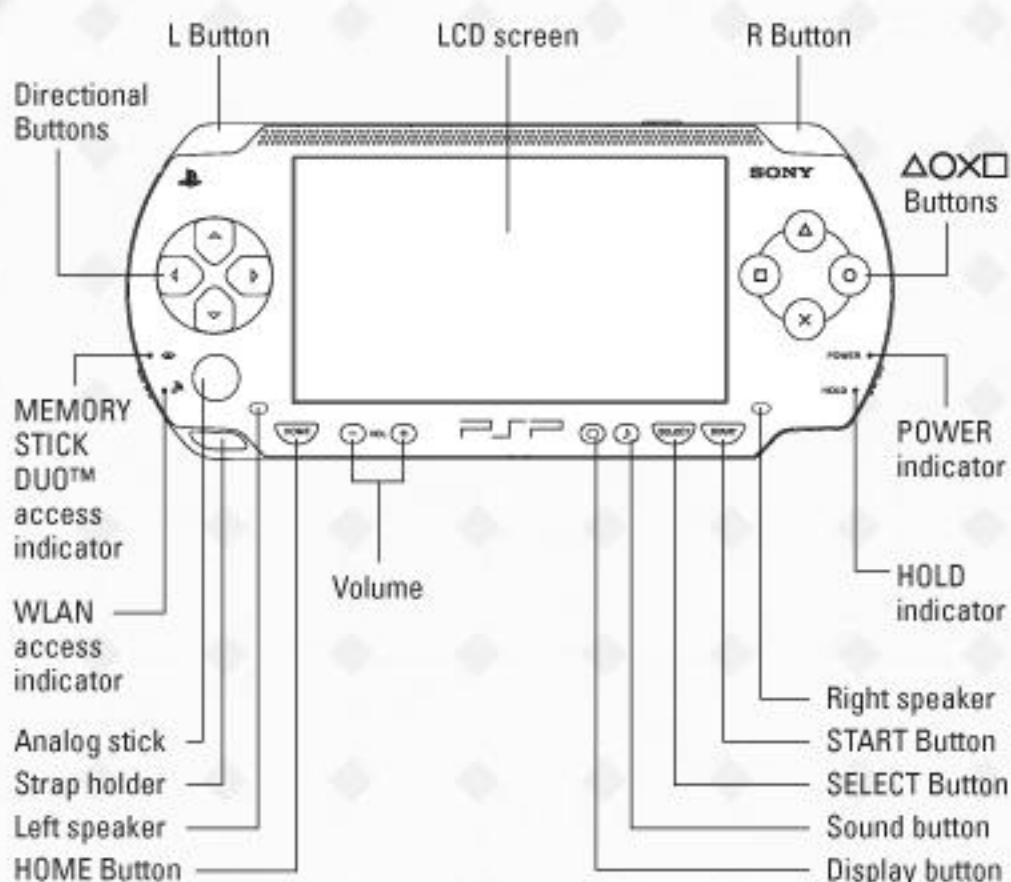


CONTROLS

PSP® (PlayStation®Portable) system configuration



MAIN MENU CONTROLS

Directional buttons

- × button
- button

Highlight Menu Selection

- Confirm
- Back or Cancel

GAME CONTROLS

Analog stick

- × button
- button
- button
- △ button

- Directional button ↓
- Directional button ↑

- L button
- R button
- L button + R button
- SELECT button
- START button

Move

- Jump/Double Jump
- Use/Talk/Pick Up/Dive/Toggle Skitter
- Swipe (Ground Pound while Jumping)
- Tail Spin
- Toggle Skitter
- Toggle First Person View
- Rotate Camera Left
- Rotate Camera Right
- Center Camera Behind Remy
- Status Screen
- Pause

MAIN MENU

After the game loads up, the Main Menu appears on screen. Use the directional buttons to move through the menu. Press the **X** button to make your selection. Press the **O** button to return to the previous screen or to cancel changes.

NEW GAME	Start Remy on his adventure from the very beginning.
RESUME	Choose this to return to the game, if a game session has already started.
LOAD GAME	Choose a previously saved game to play.
OPTIONS	Adjust the audio, controls, autosave options, delete a save game file, or see some of the fun extras that you've unlocked during the game.
MULTIPLAYER	Play with a friend and compete in races or collection games and see who is rat enough to be #1.

THE GAME SCREEN



1. **HEALTH** : Remy's health. Shows total health and total health remaining.
2. **CHEESE** : Cheese counter. Shows the value of cheese collected.
3. **STAR KEY** : Shows how many Star Keys you possess.
4. **BREATH METER** : When Remy dives under water, this meter appears and starts to shrink. When it runs out, Remy is out of breath and starts to lose health!
5. **RAT RADAR** : This appears when you are in a race or when you are playing a multiplayer game. This helps you know where your opponent is.

MAIN GAME

Remy helps his new human friends Linguini and Colette compile their best recipes in preparation for opening a new restaurant. However, one night shortly after everything is ready, an unscrupulous thief breaks into Linguini's old apartment and makes off with them! With the help of the Rat Colony, Remy begins a chase across Paris to recover the stolen recipes. Can Remy find them all? Can he find the burglar? Only if you help him! With the assistance of the Rat Colony and the ever helpful Gusteau, follow the trail of the thief across Paris. From Linguini's old apartment complex, to the Sewers of Paris, busy markets, towering rooftops, and even to the thief's kitchen! But watch out, when Remy gets a little too hot on the trail, he may find out that he's the one being chased!

RAT COLONY

Remy goes here to take a break from his adventure, pick new paths to go down, and even learn new tricks to help him out.

MISSION SELECTION

At the Rat Colony there are five environments: Linguini's Apartment, Sewers, Marketplace, Rooftops and Restaurant.

At first, the "Learn 2 Play" mission is unlocked within Linguini's Apartment. As Remy completes missions by finding recipes, more missions will unlock! When Remy finds all of the recipes in an environment, then the next environment will unlock!

Rat Merchant

In the Rat Colony, Pierre, the Rat Merchant, has set up shop. He'll help Remy out, but only if Remy has enough cheese for him. Pierre can improve Remy's attacks, stamina, or teach him new tricks like how to dive underwater and swim faster!



REMY'S MOVES

JUMP -  button - Remy can leap great lengths and heights (for a rat!).

DOUBLE JUMP -  button +  button - Use this if something is a little bit too high or too far for a regular jump.

GUSTEAU HINT

To maximise Remy's jumping distance, perform the second jump at the peak of the first jump.

HANG/CLAMBER: If Remy just misses a jump, he may grab onto the edge and hang on. While hanging, press the  button to clamber up.

USE -  button - Certain items have a sparkling appearance to them. When you see a sparkling item, Remy can use the object in some way. Pay close attention to Gusteau in the early missions, as he teaches you how to use various things.

GUSTEAU HINT

Some objects, like wires or points, have a sparkling appearance but pressing the  button when standing next to them doesn't do anything. If you find one of these, try to jump over the object and press the  button before you land instead. This lets Remy do special moves like Rope Walking or Pinpoint Jumping!

TOGGLE SKITTER - Directional button  or  button - Making Remy run on all fours may get his paws dirty, but it's good for some extra speed. Some places are also so small that the only way for Remy to fit through is to get on all fours. Be warned, since Remy is out of practise on all fours, he won't be able to fight or do any other special moves. To stand up, press the directional button  or the  button again.

SWIPE -  button - Sometimes even a chef has to get his hands dirty! Remy has to go into some pretty nasty places filled with bugs and other mean critters. Instead of running away, Remy can swipe at them with his paws to teach them some manners.

GROUND POUND -  button then  button - Try pressing the  button after jumping. This makes Remy Ground Pound, which can take out enemies below.

TAIL SPIN –  button - With this action, Remy spins around using his tail like a whip. This can take out weaker enemies in one hit, but it's also a good way to make even the tougher enemies back off so Remy can get some distance.

GUSTEAU HINT

Vary your attacks - If you are having trouble fighting an enemy, try a different variety of attacks and moves! Timing is important. You can even upgrade your swipe attack from Pierre the Merchant Rat at the Rat Colony.

FIRST PERSON VIEW – Directional button  - Sometimes the best tactic is to stop, catch your breath, and take a good look around. In this view, you can use the analog stick to look in every direction, including up and down! Be careful, though, Remy won't be able to fight or run from enemies in this mode, so make sure you are in a safe place. To change your view back to normal, press the directional button  again.

PAUSE MENU

Press the START button at any time during the game to Pause the action and bring up the Pause Menu. Use the directional buttons to move up and down the menu. Press the  button to select that option. Note that selections may vary, depending on where you are in the game.

Resume

Resume the game.

Restart Mission

Start back at the beginning of the level.

Restart Race

When in a Race, you may select this option to start the race from the beginning.

Return to Colony

Quit the current mission and return to the Rat Colony.

Options

Adjust game volume levels, the camera, and game controls.

Save/Load

Save or load your game progress. You may also delete previously saved games if you require more space on your Memory Stick Duo™.

Quit to Main Menu

Exit the game and return to the Main Menu.



STATUS SCREEN

Press the SELECT button at any time during the normal game to Pause the action and bring up the status screen. The status screen lets you know where you are, how long you've been playing and the percentage of the game you've completed. Press the SELECT button again to close this screen.

MULTIPLAYER

As a host, pick either Timed Collection or Race, then choose your options, such as collection mode, level or time limit. Then you are ready to begin! As a client, simply select a hosted game and wait for the host to launch.

MULTIPLAYER COLLECTION

Collection games have three different modes you can choose from. Each mode involves competing with another player to try and collect certain items.

Regular: Try to collect as much cheese as possible before time runs out. The player with the most cheese wins!

Weighted: Each piece of cheese you pick up slows you down, but you can drop off cheese at the drop-off zone to run fast again. Drop off more cheese than the other player to win!

Spawned: Collect five (5) pieces of cheese to make a Chef's Hat appear. The first player to collect the required number of Chef's Hats or has the most Chef's Hats when the time runs out wins.

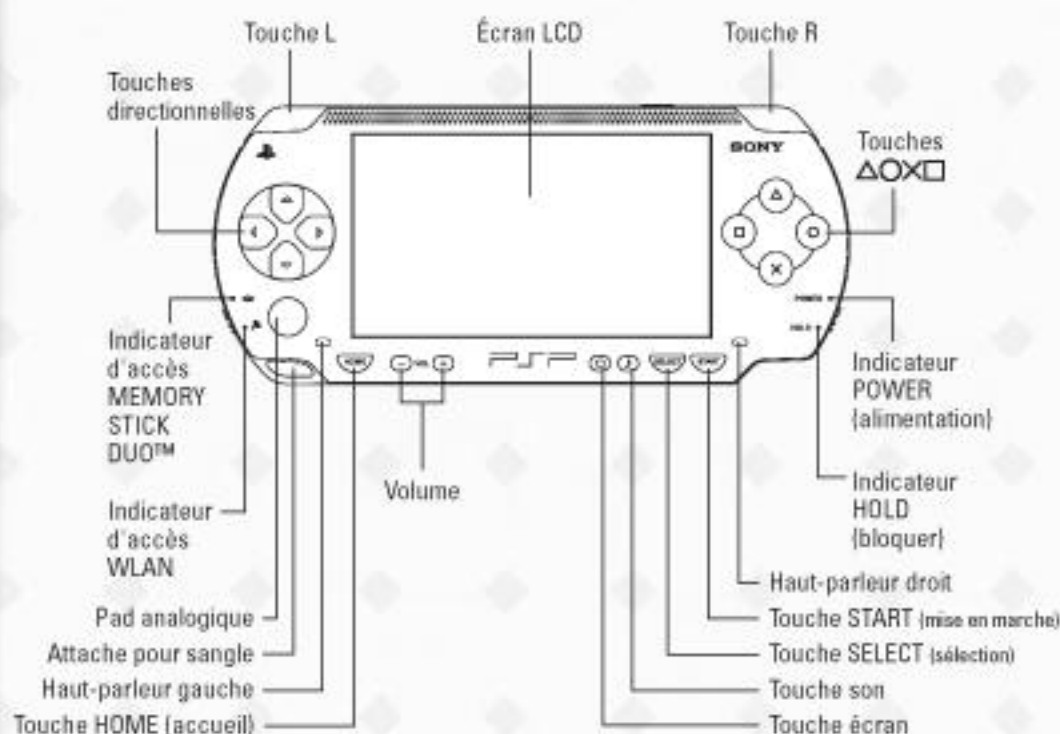
MULTIPLAYER RACE

You can challenge a friend to race against you in this multiplayer mode.

For extra spice, the host can choose to turn chili peppers on. Pick one up and get an extra boost of speed!

COMMANDES

Configuration du système PSP® (PlayStation®Portable)



COMMANDES DU MENU PRINCIPAL

Touches directionnelles

Touche ×

Touche ○

Sélectionner une option dans le menu

Confirmer

Retour ou annuler

COMMANDES DU JEU

Pad analogique

Touche ×

Touche ○

Touche □

Touche △

Touche directionnelle ↓

Touche directionnelle ↑

Touche L

Touche R

Touche L + touche R

Touche SELECT (sélection)

Touche START (mise en marche) Pause

Se déplacer

Faire un saut/double saut

Utiliser/Parler/Ramasser/Plonger/Trotter

Attaque fulgurante (coups en cascade en sautant)

Fouetté de queue

Trotter

Passer en vue à la première personne

Orienter la caméra à gauche

Orienter la caméra à droite

Placer la caméra derrière Remy

Écran d'état

MENU PRINCIPAL

Une fois le jeu chargé, le menu principal apparaît à l'écran. Utilise les touches directionnelles pour naviguer dans le menu. Appuie sur la touche **X** pour sélectionner une option. Appuie sur la touche **○** pour revenir à l'écran précédent ou annuler les modifications.

NOUVELLE PARTIE	Commence une nouvelle aventure avec Remy.
REPRENDRE	Choisis cette option pour revenir au jeu si tu as déjà commencé une partie.
CHARGER PARTIE	Choisis la partie précédemment sauvegardée que tu veux reprendre.
OPTIONS	Modifie les options de son, de commandes et d'auto-sauvegarde, supprime une partie sauvegardée ou regarde les bonus délirants que tu as débloqués pendant la partie.
MULTIJOUEUR	Affronte un ami dans des courses ou des jeux de collection pour voir qui sera assez rat pour devenir le numéro 1.

ÉCRAN DE JEU



1. **SANTÉ** : représente la santé totale et la santé restante de Remy.
2. **FROMAGE** : représente la quantité de fromage récupérée.
3. **CLÉ ÉTOILÉE** : représente la quantité de clés étoilées que tu possèdes.
4. **JAUGE DE SOUFFLE** : quand Remy plonge sous l'eau, cette jauge apparaît et diminue progressivement. Quand elle est épuisée, Remy n'a plus de souffle et commence à perdre de la santé !
5. **RADAR** : il apparaît pendant les courses ou en mode multijoueur et te permet de voir la position de ton adversaire.

LE JEU

Remy aide Linguini et Colette, ses nouveaux amis humains, à réunir leurs meilleures recettes en vue de l'ouverture d'un nouveau restaurant. Mais un soir, alors que tout est prêt, un voleur sans scrupule cambriole le vieil appartement de Linguini et prend la fuite avec les recettes ! Aidé de la colonie de rats, Remy se lance alors dans une course-poursuite dans les rues de Paris pour récupérer les recettes volées. Parviendra-t-il à toutes les retrouver ? Réussira-t-il à rattraper le voleur ? Sûrement, mais uniquement si tu l'aides ! Grâce à la colonie et à un Gusteau toujours de bon conseil, retrouve la trace du voleur dans tout Paris : chez Linguini, dans les égouts, sur les marchés animés, sur les toits imposants et même dans la cuisine du voleur ! Mais attention, chez les humains, les rats ne sont pas très bien vus et Remy pourrait bien se retrouver dans la position du chassé !

COLONIE DE RATS

Remy vient ici pour faire une pause dans son aventure, pour trouver de nouveaux chemins et même pour apprendre de nouvelles techniques utiles !

SÉLECTION DE MISSION

La colonie de rats te permet d'accéder à cinq environnements : chez Linguini, les égouts, le marché, les toits et le restaurant.

Lorsque tu commences le jeu, seule la mission "Initiation" est débloquée chez Linguini. Au fur et à mesure que Remy termine des missions en trouvant des recettes, d'autres missions se débloquent ! Quand Remy a trouvé toutes les recettes d'un environnement, le suivant est débloqué !

Rat marchand

Dans la colonie de rats, Pierre, le rat marchand, a installé une boutique. Il est prêt à aider Remy si celui-ci a suffisamment de fromage. Pierre peut améliorer les attaques et l'endurance de Remy ou lui apprendre de nouvelles techniques, comme plonger sous l'eau ou nager plus vite !



MOUVEMENTS DE REMY

SAUT (touche ☒) : Remy peut sauter très loin et très haut (pour un rat !).

DOUBLE SAUT (touche ☒ + touche ☒) : Fais un double saut si quelque chose est trop éloigné ou trop haut pour être atteint avec un saut normal.

ASTUCE DE GUSTEAU

Pour une distance de saut optimale, Remy doit faire le second saut quand il est au sommet du premier.

SUSPENSION/ESCALADE : si Remy rate un saut, il peut saisir un rebord et rester suspendu. Quand il est suspendu, appuie sur la touche ☒ pour qu'il se hisse.

UTILISER (touche ☉) : Remy peut utiliser les objets scintillants. Écoute bien ce que te dit Gusteau dans les premières missions : il t'explique comment utiliser différents éléments.

ASTUCE DE GUSTEAU

Certains objets, comme les cordes ou les points, scintillent mais rien ne se produit lorsque tu appuies sur la touche ☉ une fois à côté. Lorsque tu trouves l'un de ces objets, saute vers lui et appuie sur la touche ☉ avant de retomber au sol. Remy exécute alors des mouvements spéciaux (marcher sur une corde raide ou faire un saut de précision, par exemple) !

TROTTER (touche directionnelle ↓ ou touche ☉) : Courir sur ses quatre pattes permet à Remy de gagner de la vitesse. De plus, certains endroits sont si petits que le seul moyen pour Remy d'y accéder est d'avancer à quatre pattes. Attention ! Dans cette position, Remy ne peut pas combattre ou faire des mouvements spéciaux. Pour qu'il se relève, appuie à nouveau sur la touche directionnelle ↓ ou sur la touche ☉.

ATTAQUE FULGURANTE (touche ☐) : Même les chefs doivent parfois se salir les pattes, comme Remy qui se rend dans des endroits remplis d'insectes et d'autres affreuses bestioles. Plutôt que de fuir, il peut les attaquer pour leur apprendre les bonnes manières.

COUPS EN CASCADE (touche ☒ puis touche ☐) : Appuie sur la touche ☐ après avoir sauté pour que Remy effectue des coups en cascades et élimine des ennemis.

FOUETTÉ DE QUEUE (touche ): Remy peut utiliser sa queue comme un fouet afin d'éliminer les ennemis les plus faibles d'un seul coup ou d'éloigner les plus coriaces pour quelques instants.

ASTUCE DE GUSTEAU

Varie tes attaques : si tu as du mal à te débarrasser d'un ennemi, essaie de varier tes attaques et tes mouvements ! Le timing est important. N'oublie pas que tu peux améliorer ton attaque fulgurante chez Pierre, le rat marchand, dans la colonie de rats.

VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE (touche directionnelle ): Parfois, la meilleure tactique, c'est de s'arrêter, de reprendre son souffle et de bien observer les alentours. Avec cette vue, tu peux utiliser le pad analogique pour regarder dans toutes les directions, y compris en haut et en bas. Mais fais attention, Remy ne peut pas combattre ou fuir dans ce mode, alors assure-toi d'être en sécurité. Pour revenir à la vue normale, appuie à nouveau sur la touche directionnelle .

MENU PAUSE

Appuie sur la touche START (mise en marche) à tout moment durant la partie pour la mettre en pause et faire apparaître le menu correspondant. Utilise les touches directionnelles pour naviguer dans le menu et appuie sur la touche  pour valider une sélection. Remarque : les options disponibles varient selon l'endroit où tu te trouves dans le jeu.

Continuer

Reprends la partie.

Recommencer mission

Recommence au début du niveau.

Recommencer course

Pendant une course, sélectionne cette option pour recommencer la course.

Retour à la colonie

Quitte la mission en cours et retourne à la colonie.

Options

Règle les différents volumes, la caméra et la configuration des commandes.

Sauvegarder/charger

Sauvegarde ou charge ta partie. N'oublie pas que tu peux supprimer des données de jeu précédemment sauvegardées s'il te faut plus d'espace sur ton Memory Stick Duo™.

Retour au menu principal

Quitte la partie et reviens au menu principal.



ÉCRAN D'ÉTAT

Appuie sur la touche SELECT (sélection) à tout moment durant la partie pour la mettre en pause et faire apparaître l'écran d'état. Cet écran te permet de savoir où tu es, combien de temps tu as joué et le pourcentage de jeu que tu as terminé. Appuie à nouveau sur la touche SELECT (sélection) pour fermer cet écran.

MULTIJOUEUR

Si tu es hôte, sélectionne Course ou Collection chrono, puis choisis tes options, comme le mode de collection, le niveau ou la limite de temps. Te voilà prêt à commencer ! Si tu es invité, sélectionne simplement une partie et attends que l'hôte donne le départ.

COLLECTION MULTIJOUEUR

Les jeux de collection comprennent trois modes différents dans lesquels tu affrontes un autre joueur et essaies de récupérer certains objets.

Normal : essaie de récupérer autant de fromage que possible avant la fin du temps imparti. Le joueur qui a le plus de fromage l'emporte !

Lesté : chaque fromage que tu ramasses te ralentit, mais tu peux tout déposer dans la zone de dépôt afin de pouvoir courir vite à nouveau. Dépose plus de fromage que ton adversaire pour l'emporter !

Butin : récupère cinq (5) morceaux de fromage pour faire apparaître une toque de chef. Le premier joueur qui parvient à récupérer le nombre de toques requis ou le joueur qui a le plus de toques à la fin du temps imparti l'emporte.

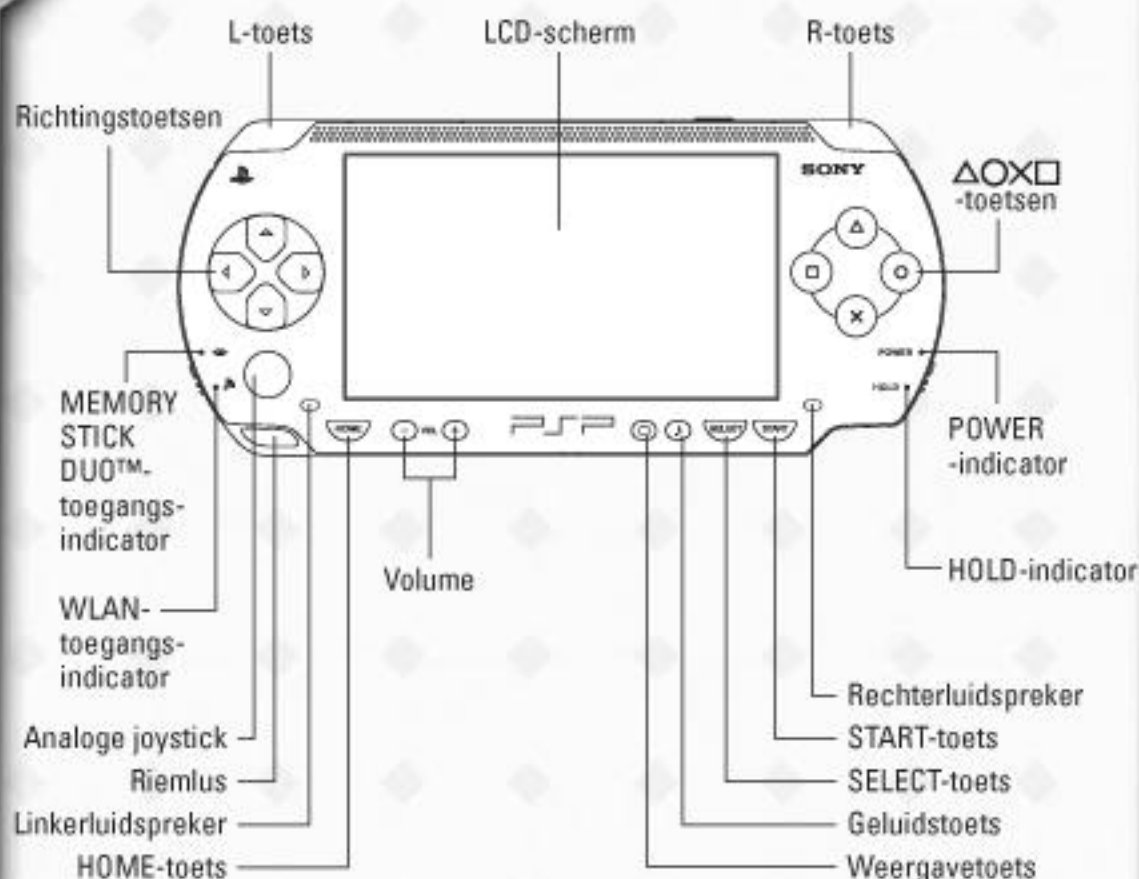
COURSE MULTIJOUEUR

Défie un ami dans une course dans ce mode multijoueur.

Pour ajouter du piquant à la course, l'hôte peut choisir d'activer les piments. Ramasse-les pour bénéficier d'une brève accélération !

BESTURING

PSP®-systeemconfiguratie (PlayStation®Portable)



HOOFDMENUBESTURING

Richtingstoetsen

⊗-toets

⊙-toets

Menukeuze selecteren

Bevestigen

Terug of Annuleren

SPELBESTURING

Analoge joystick

⊗-toets

⊙-toets

⊠-toets

△-toets

Richtingstoets ↓

Richtingstoets ↑

L-toets

R-toets

L-toets + R-toets

SELECT-toets

START-toets

Verplaatsen

Enkele sprong/dubbelsprong

Gebruiken/praten/oppakken/duiken/sprinten aan/uit

Meppen (gronddreun tijdens sprong)

Staartzweepslag

Sprinten aan/uit

Perspectief te persoon aan/uit

Camera naar links

Camera naar rechts

Camera achter Remy centreren

Statusscherm

Pauze

HET HOOFDMENU

Als het spel is geladen, wordt het hoofdmenu weergegeven. Gebruik de richtingstoetsen om door het menu te bladeren. Druk op de **X**-toets om je keuze te bevestigen. Druk op de **O**-toets om terug te gaan naar het vorige scherm of je wijzigingen te annuleren.

NIEUW SPEL	Begin een spiksplinternieuw avontuur met Remy.
DOORGAAN	Met deze optie ga je terug naar het spel, als je al bent begonnen aan een spel.
SPEL LADEN	Kies een eerder opgeslagen spel en speel verder.
INSTELLINGEN	Hier kun je alle instellingen aanpassen (geluid, besturing, automatisch opslaan), opslagbestanden verwijderen of grappige extra's bekijken die je hebt vrijgespeeld.
MULTIPLAYER	Speel een multiplayer-spel met een vriend en kijk wie de snelste rat is in races en verzamelspelletjes.

HET SPELSCHERM



1. **GEZONDHEID**: Remy's gezondheid. Hier zie je de totale en de resterende gezondheid.
2. **KAAS**: Kaasteller. Hier zie je hoeveel kaas je hebt verzameld.
3. **STERSLEUTEL**: Hier zie je hoeveel stersleutels je al hebt verzameld.
4. **LUCHTMETER**: Als Remy onder water duikt, kun je op de meter zien hoeveel lucht hij nog heeft. Als Remy geen lucht meer in zijn longen heeft, raakt hij buiten adem en gaat zijn gezondheid achteruit!
5. **RATTENRADAR**: In een race of multiplayer-spel verschijnt deze radar, zodat je kunt zien waar je tegenstander is.

HET SPEL

Linguini en Colette gaan een nieuw restaurant openen en Remy helpt zijn nieuwe mensenvrienden bij het verzamelen van hun beste recepten. Net voor de opening wordt er 's nachts ingebroken in Linguini's oude appartement en een gewetenloze schurk steelt alle recepten! Samen met z'n vrienden uit de Rattenkolonie doorkruist Remy de lichtstad Parijs om de gestolen recepten een voor een terug te vinden. Lukt het Remy ze allemaal te vinden? Vindt hij de schurk? Met jouw hulp lukt het hem wel! Werk samen met je vrienden uit de Rattenkolonie en de behulpzame Gusteau en volg de schurk door Parijs. Je gaat van Linguini's oude appartement naar het riool van Parijs, de drukke markten, hoge daken en zelfs tot de keuken van de schurk. Maar pas op! Als Remy de schurk te dicht op de hielen zit, worden de rollen omgedraaid en moet Remy rennen voor z'n leven!

RATTENKOLONIE

Hier rust Remy uit van zijn avonturen. Hij verkent nieuwe paden en leert zelfs een paar nieuwe trucs.

MISSIE SELECTEREN

In de Rattenkolonie vind je vijf omgevingen: Linguini's appartement, het riool, de markt, de daken en het restaurant.

Eerst wordt de missie 'Het spel leren' gestart in Linguini's appartement. Met elk recept dat Remy vindt, speel je een nieuwe missie vrij. Pas als Remy alle recepten in een omgeving heeft gevonden, wordt de volgende omgeving beschikbaar.

Koopratt

Pierre de Koopratt heeft een winkel geopend in de Rattenkolonie. Hij helpt Remy waar hij kan, maar alleen als hij wordt beloond met kaas.

Pierre helpt Remy bij het verbeteren van zijn aanvallen en uithoudingsvermogen, maar leert hem ook nieuwe trucs zoals duiken en sneller zwemmen!



REMY VERPLAATSEN

SPRINGEN - ✕-toets - Remy kan heel hoog en ver springen (voor een rat!).

DUBBELSPRONG - ✕-toets + ✕-toets - Met een dubbelsprong kom je een stuk hoger en verder dan met een gewone sprong.

GUSTEAU-HINT

Om Remy zo ver mogelijk te laten springen, moet je de tweede sprong op het hoogste punt van de eerste sprong starten.

HANGEN/KLAUTEREN - Als Remy een sprong mist, kan hij zich soms net aan een richel vastgrijpen. Druk, als hij aan een richel hangt, op de ✕-toets om crop te klauteren.

GEBRUIKEN - ◎-toets - Sommige voorwerpen zien er schitterend uit. Als je zo'n fonkelend voorwerp ziet, dan kan Remy er vast iets mee. In de eerste missies moet je goed naar Gusteau luisteren. Je kunt van alles van hem leren.

GUSTEAU-HINT

Sommige objecten (zoals draden of punten) fonkelen wel, maar als je ernaast gaat staan en op de ◎-toets drukt, gebeurt er niets. Probeer er dan overheen te springen en op de ◎-toets te drukken voordat je landt. Remy kan dan speciale dingen doen, zoals koorddans en een sprong naar een bepaalde plek maken!

SPRINTEN AAN/UIT - richtingstoets ↓ of ◎-toets - Als Remy het op een rennen zet, worden alle vier z'n pootjes vies, maar het gaat wel een stuk sneller. Sommige kieren zijn zo klein, dat Remy er wel op vier pootjes doorheen moet. Vergeet niet dat Remy niet kan vechten of speciale dingen kan doen wanneer hij op vier pootjes loopt. Druk nog een keer op de richtingstoets ↓ of de ◎-toets om hem weer te laten opstaan.

MEPPEN - ■-toets - Soms moet zelfs een kok de handen uit de mouwen steken! Op sommige nare plekken moet Remy insecten en ander uitschot van zich af zien te slaan. Remy bewerkt ze dan met z'n pootjes en meept er vrolijk op los.

GRONDDREUN - eerst de ✕-toets en dan de ■-toets - Druk midden in de sprong op de ■-toets. Dan stampet Remy heel hard op de grond en schakelt hij vijanden uit.

STAARTZWEEPSLAG – -toets - Als Remy dit doet, draait hij rond en gebruikt hij zijn staart als een zweep. Zo schakelt hij in één keer zwakke tegenstanders uit, maar ook sterkere vijanden blijven zo op een veilige afstand.

GUSTEAU-HINT

Wissel je aanvallen af - Als je moeite hebt met een bepaalde tegenstander, gebruik dan een andere aanval of beweging! Een goede timing is heel belangrijk.
Bij Pierre de Kooprat in de Rattenkolonie kun je je staartveeg perfectioneren.

PERSPECTIEF 1E PERSOON – Richtingstoets  - Soms kun je beter even stoppen, op adem komen en goed om je heen kijken. Als je door de ogen van Remy kijkt, kun je met de analoge joystick alle kanten uit kijken, ook omhoog en omlaag! Zorg er wel voor dat je dit op een veilig plekje doet, want Remy kan zo niet vechten of wegrekken. Druk nog een keer op de richtingstoets  voor het normale zicht.

HET PAUZEMENU

Druk tijdens het spelen op de START-toets om het spel te onderbreken en het pauzemenue te openen. Gebruik de richtingstoetsen om door het menu te bladeren. Druk op de -toets om een optie te selecteren. Sommige opties kun je pas kiezen als je wat verder bent in het spel.

Doorgaan

Ga verder met het spel.

Missie opnieuw beginnen

Begin opnieuw met het level.

Race opnieuw beginnen

In een race kun je deze optie selecteren om de race opnieuw te starten.

Terug naar kolonie

Stop met de huidige missie en ga terug naar de Rattenkolonie.

Instellingen

Pas het volume, de camera, automatisch opslaan en de spelbesturing aan.

Opslaan/laden

Hiermee kun je je spelvoortgang opslaan of laden. Je kunt ook eerder opgeslagen spellen verwijderen als je ruimte wilt vrijmaken op je Memory Stick Duo™.

Terug naar hoofdmenu

Stop met spelen en ga terug naar het hoofdmenu.



STATUSSCHERM

Druk tijdens het spelen op de SELECT-toets om het spel te onderbreken en het statusscherm te openen. In het statusscherm kun je zien waar je bent, hoe lang je al aan het spelen bent en hoe ver je al in het spel bent. Druk nog een keer op de SELECT-toets om het scherm te sluiten.

MULTIPLAYER

Als je de host bent, kies je Verzamelen op tijd of Race met timer. Kies daarna je instellingen, zoals Verzamelstand, Level of Tijdslimiet. Dan kun je beginnen! Als je een client bent, dan hoef je alleen maar een gehost spel te selecteren en te wachten tot het spel start.

VERZAMELEN MET MEERDERE SPELERS

Je kunt kiezen uit drie typen verzamelspelletjes. In elk type moet je het opnemen tegen een andere speler en verschillende voorwerpen verzamelen.

Standaard: verzamel zoveel mogelijk kaas binnen de tijd. Wie de meeste kaas verzamelt, is de winnaar!

Verzwaard: met elke kaas die je oppakt, word je zwaarder. Als je de verzamelde kaas aflevert op het verzamelpunt, word je weer licht en kun je sneller lopen. Wie de meeste kaas aflevert op het verzamelpunt is de winnaar!

Voorwerpjacht: verzamel vijf stukjes kaas. Er verschijnt dan een koksmuts. Wie het eerst een bepaald aantal of de meeste koksmutsen heeft verzameld, is de winnaar.

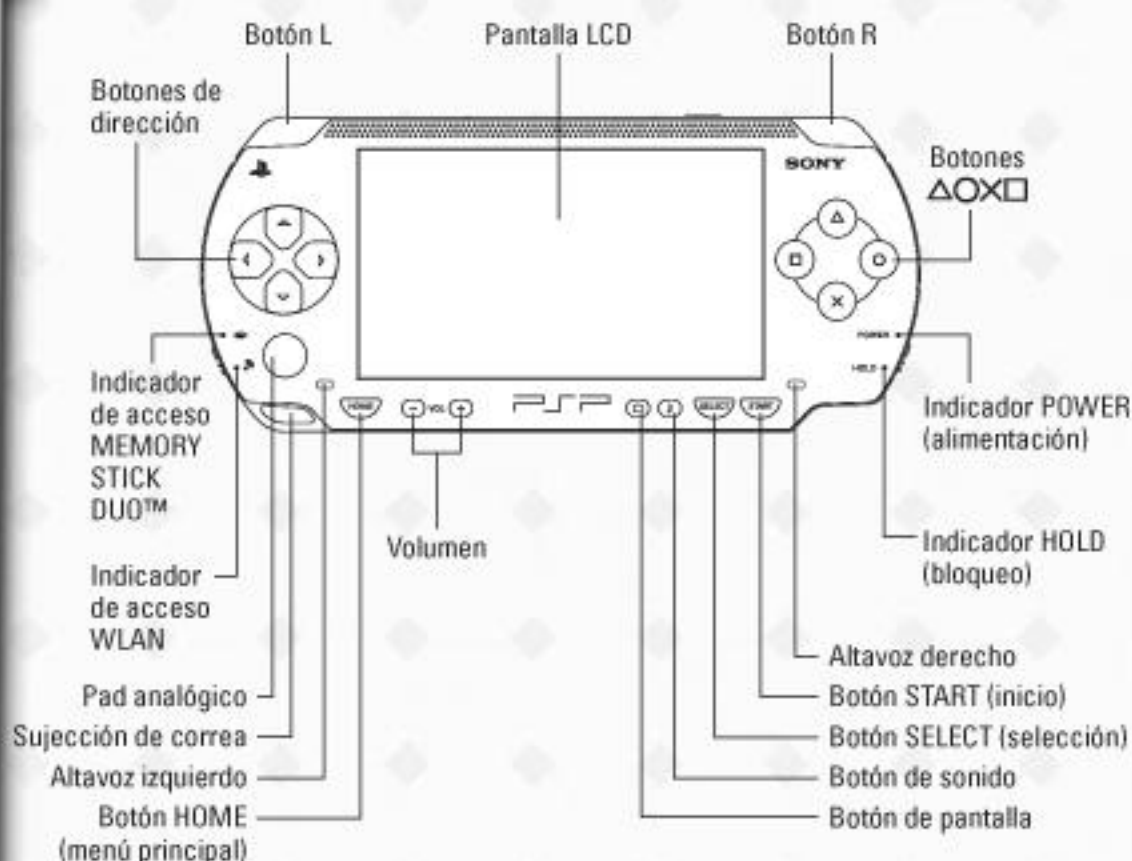
MULTIPLAYER-RACE

In dit multiplayer-spel kun je een vriend uitdagen voor een race.

Om het extra spannend te maken, kun je de optie Chilipepers inschakelen. Pak er een op en raas nog sneller vooruit!

CONTROLES

Configuración del sistema PSP® (PlayStation®Portable)



CONTROLES DEL MENÚ PRINCIPAL

Botones de dirección

Botón $\times$

Botón $\bigcirc$

Resaltar selección del menú

Confirmar

Volver o cancelar

CONTROLES DEL JUEGO

Pad analógico

Botón $\times$

Botón $\bigcirc$

Mover

Salto/Doble salto

Utilizar/Hablar/Recoger/Bucear/
Deslizarse

Golpear (aporrear el suelo al saltar)

Golpe de cola

Deslizarse

Cambiar a vista en primera persona

Rotar cámara hacia la izquierda

Rotar cámara hacia la derecha

Centrar cámara detrás de Remy

Pantalla de estado

Pausa

Botón $\square$

Botón $\triangle$

Botón de dirección ↓

Botón de dirección ↑

Botón L

Botón R

Botón L + botón R

Botón SELECT (selección)

Botón START (inicio)

MENÚ PRINCIPAL

Cuando el juego se ha cargado, el menú principal aparece en pantalla. Utiliza los botones de dirección para desplazarte por el menú. Pulsa el botón **X** para seleccionar una opción. Pulsa el botón **O** para volver a la pantalla anterior o cancelar los cambios.

NUEVA PARTIDA	Empieza con Remy una aventura desde el principio.
REANUDAR	Elige esta opción para volver a la partida si ya has iniciado una.
CARGAR PARTIDA	Elige una partida guardada para jugar.
OPCIONES	Ajusta el sonido, los controles, las opciones de autoguardado, elimina un archivo de juego guardado o visualiza algunos de los divertidos extras que has desbloqueado durante la partida.
MULTIJUGADOR	Juega con un amigo y compite en carreras o juegos de recogida de objetos para comprobar quién es la rata número uno.

LA PANTALLA DE JUEGO



1. **SALUD**: la salud de Remy. Muestra la salud total y la que le queda.
2. **QUESO**: contador de queso. Muestra el valor del queso recogido.
3. **LLAVE DE ESTRELLA**: muestra cuántas llaves de estrella tienes.
4. **MEDIDOR DE RESPIRACIÓN**: cuando Remy bucea aparece este medidor y comienza a disminuir. Cuando se agota, Remy se queda sin oxígeno y empieza a perder salud.
5. **RADAR DE RATAS**: aparece cuando estás en una carrera o jugando una partida multijugador. Te ayuda a saber dónde está tu rival.

JUEGO PRINCIPAL

Remy ayuda a sus nuevos amigos humanos, Linguini y Colette, a recopilar sus mejores recetas para abrir un nuevo restaurante. Pero una noche, poco después de que todo esté listo, un ladrón sin escrúpulos entra en el viejo apartamento de Linguini y las roba. Con la ayuda de la colonia de ratas, Remy comienza una persecución por todo París para recuperar las recetas robadas. ¿Conseguirá Remy encontrarlas todas? ¿Atrapará al ladrón? ¡Lo conseguirá si lo ayudas! Con la ayuda de la colonia de ratas y el siempre servicial Gusteau, sigue la pista del ladrón por todo París. Desde el viejo apartamento de Linguini a las cloacas de París, pasando por bulliciosos mercados, altísimas azoteas e incluso la cocina del ladrón. Pero ten cuidado, cuando Remy le sigue el rastro muy de cerca, puede convertirse en el cazador cazado.

COLONIA DE RATAS

Remy viene aquí a tomarse un respiro de su aventura, recoger nuevas pistas que seguir o incluso a aprender trucos nuevos que lo ayudarán.

SELECCIÓN DE MISIÓN

En la colonia de ratas hay cinco entornos: El apartamento de Linguini, Las cloacas, El mercado, Los tejados y El restaurante.

Al principio, la misión „Cómo jugar“ se desbloquea en El apartamento de Linguini. A medida que Remy complete misiones encontrando recetas, se desbloquearán las siguientes misiones. Cuando Remy encuentra todas las recetas de un entorno, desbloquea el entorno siguiente.

Rata comerciante

Pierre, la rata comerciante, ha puesto una tienda en la colonia. Ayudará a Remy, pero solo si tiene suficiente queso para él. Pierre puede mejorar los ataques de Remy, su resistencia o enseñarle trucos nuevos como bucear y nadar más rápido.



MOVIMIENTOS DE REMY

SALTO: botón . Para ser una rata, Remy puede saltar grandes muy alto y lejos.

DOBLE SALTO: botón  + botón . Utiliza el doble salto si algo está demasiado alto o demasiado lejos para un salto normal.

CONSEJO DE GUSTEAU

Para maximizar la distancia de salto de Remy, da el segundo salto en el punto más alto del primer salto.

COLGARSE/TREPAR: si Remy falla un salto, puede agarrarse al borde y colgarse. Mientras cuelga, pulsa el botón  para trepar.

UTILIZAR: botón . Algunos objetos tienen un aspecto brillante. Cuando veas un objeto brillante, significa que Remy puede utilizarlo de algún modo. Presta atención a Gusteau en las primeras misiones, ya que te enseñará cómo utilizar diferentes objetos.

CONSEJO DE GUSTEAU

Algunos objetos, como cables o puntos, tienen un aspecto brillante. Pero si pulsas el botón  cuando estás a su lado, no hacen nada. Si encuentras alguno, intenta saltar por encima y pulsar el botón  antes de aterrizar. Esto le permite a Remy realizar movimientos especiales como andar por la cuerda o salto de precisión.

DESLIZARSE: botón de dirección  o botón . Si Remy corre a cuatro patas puede ensuciarse, pero es bueno para alcanzar más velocidad. Algunos lugares son tan pequeños, que la única manera de que Remy quepa es poniéndose a cuatro patas. Ten cuidado, Remy no está acostumbrado a andar a cuatro patas así que no será capaz de luchar ni de hacer movimientos especiales. Para levantarte, pulsa el botón de dirección  o el botón  de nuevo.

GOLPEAR: botón . ¡A veces incluso un chef tiene que mancharse las manos! Remy tiene que ir a algunos lugares desagradables llenos de bichos y viles criaturas. En lugar de escapar, Remy puede golpearlos con las patas para enseñarles modales.

APORREAR EL SUELO: botón  y luego botón . Intenta pulsar el botón  después de saltar. Esto hace que Remy aporree el suelo y que así salgan los enemigos.

GOLPE DE COLA: botón . Con esta acción Remy gira utilizando su cola como un látigo. Así puede eliminar enemigos débiles de un solo golpe, y también es una buena forma de apartar a los enemigos más firmes para conseguir distanciarse un poco.

CONSEJO DE GUSTEAU

Varía tus ataques: si tienes problemas para luchar contra un enemigo, intenta variar los ataques y los movimientos. La coordinación es importante. También puedes mejorar tu ataque en la tienda que Pierre, la rata comerciante, tiene en la colonia.

VISTA EN PRIMERA PERSONA: botón de dirección . En ocasiones la mejor táctica es detenerse, tomar aire y echar un vistazo alrededor. En esta vista puedes utilizar el pad analógico para mirar en todas direcciones, incluso arriba y abajo. Ten cuidado, Remy no puede luchar ni escaparse de los enemigos en este modo. Así que cerciórate de que estás en un lugar seguro. Para volver a cambiar la vista a modo normal pulsa de nuevo el botón de dirección .

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) en cualquier momento durante la partida para detener la acción y abrir el menú de pausa. Usa los botones de dirección para moverte arriba y abajo en el menú. Pulsa el botón  para seleccionar la opción elegida. Ten en cuenta que las selecciones pueden variar dependiendo de dónde te encuentres en el juego.

Reanudar

Reanuda la partida.

Reiniciar misión

Vuelve al principio del nivel.

Reiniciar carrera

Cuando estés en una carrera, puedes seleccionar esta opción para empezar la carrera desde el principio.

Volver a la colonia

Sal de la misión en curso y vuelve a la colonia de ratas.

Opciones

Ajusta los niveles de sonido del juego, la cámara y los controles.

Guardar/Cargar

Guarda o carga el progreso del juego. También puedes borrar partidas guardadas si necesitas más espacio en tu Memory Stick Duo™.

Salir al menú principal

Sal de la partida y vuelve al menú principal.



PANTALLA DE ESTADO

Pulsa el botón SELECT (selección) en cualquier momento durante la partida para detener la acción y abrir la pantalla de estado. La pantalla de estado te permite saber dónde estás, cuánto tiempo has estado jugando y el porcentaje de juego completado. Pulsa de nuevo el botón SELECT (selección) para cerrar esta pantalla.

MULTIJUGADOR

Como anfitrión, elige Recogida con límite de tiempo o Carrera y después elige opciones como el modo de recogida, nivel o límite de tiempo. ¡Y ya puedes empezar! Como invitado, simplemente selecciona una partida organizada y espera a que el anfitrión empiece.

RECOPIACIÓN MULTIJUGADOR

En los juegos de recopilación puedes elegir entre tres modos diferentes. Cada modo implica competir contra otro jugador para intentar recoger ciertos objetos.

Regular: intenta recoger todo el queso posible antes de que se acabe el tiempo. ¡El jugador con más queso gana!

Sobrecargado: cada queso que recojas te ralentiza, pero puedes dejar quesos en la zona de descarga para volver a correr rápido. ¡Deja más quesos que el otro jugador para ganar!

Creado: recoge cinco (5) trozos de queso para que aparezca un gorro de chef. El primer jugador que reúna el número de gorros de chef necesarios o el que tenga más gorros cuando se acabe el tiempo, gana.

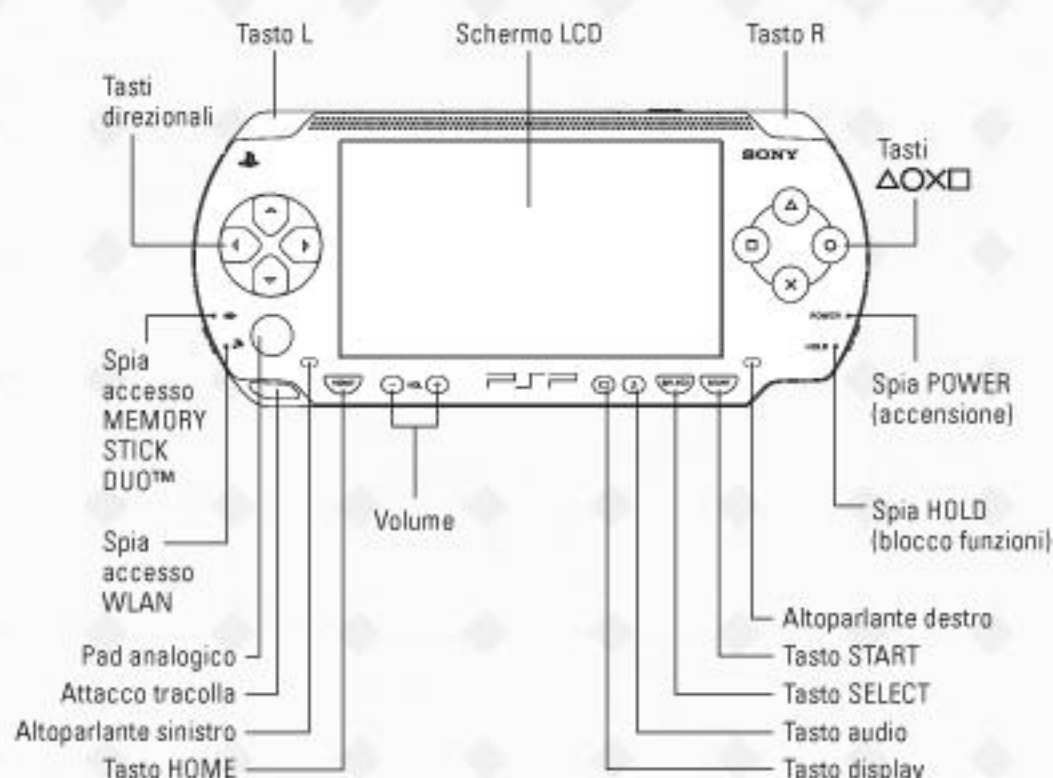
CARRERA MULTIJUGADOR

Puedes desafiar a un amigo a correr contra ti en este modo multijugador.

Para darle más emoción, el anfitrión puede elegir activar el uso de chiles. ¡Recoge uno y consigue un impulso extra de velocidad!

CONTROLLI

Configurazione del sistema PSP® (PlayStation®Portable)



CONTROLLI MENU PRINCIPALE

Tasti direzionali

Tasto ×

Tasto ○

Evidenzia selezione menu

Conferma

Indietro o annulla

CONTROLLI DI GIOCO

Pad analogico

Tasto ×

Tasto ○

Tasto □

Tasto △

Tasto direzionale ↓

Tasto direzionale ↑

Tasto L

Tasto R

Tasto L + tasto R

Tasto SELECT

Tasto START

Movimento

Salto/Doppio salto

Usa/Parla/Raccogli/Immergiti/

Zampetta (attiva-disattiva)

Colpo (colpo a terra se eseguito in salto)

Colpo di coda

Zampetta (attiva/disattiva)

Attiva/disattiva visuale prima persona

Ruota visuale a sinistra

Ruota visuale a destra

Centra visuale alle spalle di Remy

Schermata di stato

Pausa

MENU PRINCIPALE

Completato il caricamento del gioco, sullo schermo appare il menu principale. Usa i tasti direzionali per scorrere le opzioni del menu e il tasto **X** per selezionarle. Premi il tasto **O** per tornare alla schermata precedente o per annullare le modifiche.

- | | |
|-----------------------|--|
| NUOVA PARTITA | Inizia una nuova avventura con Remy. |
| CONTINUA | Seleziona questa opzione per tornare alla partita in corso. |
| CARICA PARTITA | Riprendi a giocare una partita precedentemente salvata. |
| OPZIONI | Regola le impostazioni relative ad audio, controlli e autosalataggio, elimina una partita salvata o accedi ai divertenti extra sbloccati durante il gioco. |
| MULTIGIOCATORE | Gioca in modalità multigiocatore con un amico sfidandolo nella corsa o nella raccolta di oggetti: chi sarà il topo numero uno? |

SCHERMATA DI GIOCO



- 1. SALUTE** : mostra la salute massima di Remy e quella residua.
- 2. FORMAGGIO** : mostra il numero dei pezzi di formaggio raccolti.
- 3. CHIAVI A STELLA** : mostra il numero di chiavi a stella in tuo possesso.
- 4. INDICATORE APNEA** : questo indicatore appare quando Remy si immerge, e scende progressivamente durante il tempo che trascorre sott'acqua. Quando si esaurisce, Remy resta senza fiato e inizia a perdere salute!
- 5. RADAR** : questo indicatore appare quando sei impegnato in una corsa o in una partita multigiocatore per segnalarti la posizione del tuo avversario.

GIOCO PRINCIPALE

In previsione dell'apertura di un nuovo ristorante, Remy aiuta i suoi amici umani Linguini e Colette a raccogliere le loro ricette migliori. I tre hanno appena terminato il lavoro quando, una notte, un ladro senza scrupoli irrompe nella vecchia casa di Linguini e ruba le ricette! Con l'aiuto del clan dei topi, Remy parte all'inseguimento del furfante per recuperare il maltolto. Riuscirà a trovare tutte le ricette e a catturare il ladro? Sì, se gli darai una mano! Con l'aiuto del clan e gli utili suggerimenti di Gusteau, segui la pista che si snoda attraverso le strade di Parigi, dalla vecchia casa di Linguini alle fogne, attraverso mercati affollati e tetti fino ad arrivare nella cucina del ladro! Ma sta' attento: se Remy si avvicina troppo al ladro, da cacciatore diventerà preda!

IL CLAN DEI TOPI

Qui Remy può riposarsi tra un'avventura e l'altra, scegliere nuovi percorsi e persino imparare nuovi, utilissimi trucchi.

SCELTA MISSIONE

Nel clan dei topi troverai cinque ambienti: Casa di Linguini, Fogne, Mercato, Tetti e Ristorante.

All'inizio, l'unica missione accessibile sarà "Impara a giocare", nella Casa di Linguini. Via via che Remy prosegue la sua avventura, accumulando ricette e completando missioni, altre missioni si sbloccheranno! Quando Remy avrà trovato tutte le ricette nascoste in un ambiente potrà accedere all'ambiente successivo.

Topo mercante

Pierre, il topo mercante, ha messo su bottega nel clan dei topi. Può migliorare la resistenza di Remy o insegnargli nuovi trucchi, come immergersi sott'acqua o nuotare più velocemente... ma solo in cambio di un'adequata razione di formaggio!



MOSSE DI REMY

SALTO - tasto : per essere un topo, Remy può eseguire salti davvero notevoli, tanto in lunghezza che in altezza!

DOPPIO SALTO - tasto  + tasto : usalo per raggiungere quei punti che sono un po' troppo alti o un po' troppo lontani per un salto normale.

SUGGERIMENTO DI GUSTEAU

Per far coprire a Remy una distanza maggiore, esegui il secondo salto nel punto più alto del primo.

STAI PENZOLONI/ARRAMPICATI: se Remy non raggiunge il suo obiettivo con un salto, può afferrarsi al bordo della sporgenza e restare penzoloni. Mentre è sospeso, premi il tasto  per arrampicarti.

USA - tasto : noterai che alcuni oggetti sono luccicanti; questo significa che Remy può interagire con essi. Presta attenzione a Gusteau nelle prime missioni: ti insegnerà come usare questi oggetti speciali.

SUGGERIMENTO DI GUSTEAU

Alcuni oggetti luccicanti, come cavi e punti, non reagiscono alla pressione del tasto . Prova invece a saltarci sopra e a premere il tasto  prima di atterrare; in questo modo Remy eseguirà mosse speciali, come fare il finambolo sulla corda o saltare su un punto preciso.

ZAMPETTA (ATTIVA-DISATTIVA) - tasto direzionale  o tasto . Correndo carponi Remy si sporcherà le zampette ma andrà più veloce e potrà infilarsi anche negli spazi più stretti e angusti. Ricorda, però, che Remy non è più abituato a zampettare e non sarà in grado di combattere o di eseguire altre mosse speciali mentre si trova in questa posizione. Per rimetterti in piedi, premi di nuovo il tasto direzionale  o il tasto .

COLPO - tasto : a volte anche uno chef deve sporcarsi le mani! In alcuni casi Remy dovrà infilarsi in pertugi pieni di insetti e di altre creaturine malvagie. Invece di darsi alla fuga, Remy può colpirli con le sue zampette per insegnar loro le buone maniere.

COLPO A TERRA - tasto  seguito da tasto . Prova a premere il tasto  dopo aver eseguito un salto: Remy eseguirà un colpo a terra, piombando sui nemici sottostanti.

COLPO DI CODA – tasto : quando esegui questa mossa, Remy gira su se stesso usando la coda come una frusta. È utile per eliminare con un colpo solo nemici più deboli, ma anche un buon sistema per tenere a distanza di sicurezza i nemici più forti.

SUGGERIMENTO DI GUSTEAU

Varia i tuoi attacchi: se non riesci a battere un nemico, prova a utilizzare mosse diverse! Puoi ampliare il tuo repertorio acquistando nuove mosse da Pierre il topo mercante, al clan dei topi. Anche il tempismo nell'esecuzione è fondamentale.

VISUALE IN PRIMA PERSONA – tasto direzionale . A volte conviene fermarsi a tirare il fiato e guardarsi intorno. Quando entri in questa modalità di visuale puoi usare il pad analogico per guardare in ogni direzione, compreso in alto e in basso! Assicurati di trovarti in un luogo sicuro prima di attivarla, però, perché Remy non potrà combattere o fuggire dai nemici mentre si guarda intorno. Per ripristinare la visuale normale, premi di nuovo il tasto direzionale .

MENU DI PAUSA

Premi il tasto START in qualsiasi momento del gioco per interrompere l'azione e richiamare il menu di pausa. Usa i tasti direzionali per spostarti in alto e in basso all'interno del menu e premi il tasto  per selezionare un'opzione. Le opzioni disponibili variano in base alla fase del gioco.

Continua

Riprendi la partita in corso.

Riavvia la missione

Riparti dall'inizio del livello.

Riavvia la corsa

In modalità Corsa puoi selezionare questa opzione per riprendere la gara dall'inizio.

Torna al clan

Abbandona la missione in corso e torna al clan dei topi.

Opzioni

Regola le impostazioni relative al volume, alla visuale e ai controlli di gioco.

Salva/Carica

Salva o carica i tuoi progressi di gioco. Puoi utilizzare questa opzione anche per eliminare partite salvate se hai bisogno di liberare spazio sul Memory Stick Duo™.

Torna al menu principale

Esci dalla partita in corso e torna al menu principale.



SCHERMATA DI STATO

Premi il tasto SELECT in qualsiasi momento del gioco per mettere in pausa l'azione e richiamare la schermata di stato. Potrai vedere dove ti trovi, da quanto tempo giochi e la percentuale di gioco che hai completato. Premi di nuovo il tasto SELECT per chiudere la schermata.

MULTIGIOCATORE

Se vuoi fare da host, scegli tra Raccolta a tempo o Corsa, quindi seleziona le opzioni di gioco, come modalità Raccolta, livello o limite di tempo. A questo punto sarai pronto a iniziare! Se sei il client, non devi far altro che selezionare una partita e aspettare che l'host la avvii.

RACCOLTA DI OGGETTI MULTIGIOCATORE

I giochi incentrati sulla raccolta di oggetti sono sfide a due che possono svolgersi secondo tre modalità diverse.

Normale: cerca di raccogliere quanti più pezzi di formaggio possibile prima che il tempo scada. Vince il giocatore che ha accumulato più formaggio!

Appesantito: ogni volta che raccogli un pezzo di formaggio, il suo peso ti rallenta. Per riacquistare velocità devi depositarlo in un'apposita zona. Vince chi porta a destinazione più pezzi di formaggio!

Moltiplicato: raccogli cinque pezzi di formaggio per far apparire un cappello da chef. Vince il giocatore che ha raccolto il numero richiesto di cappelli o che ha più cappelli allo scadere del tempo.

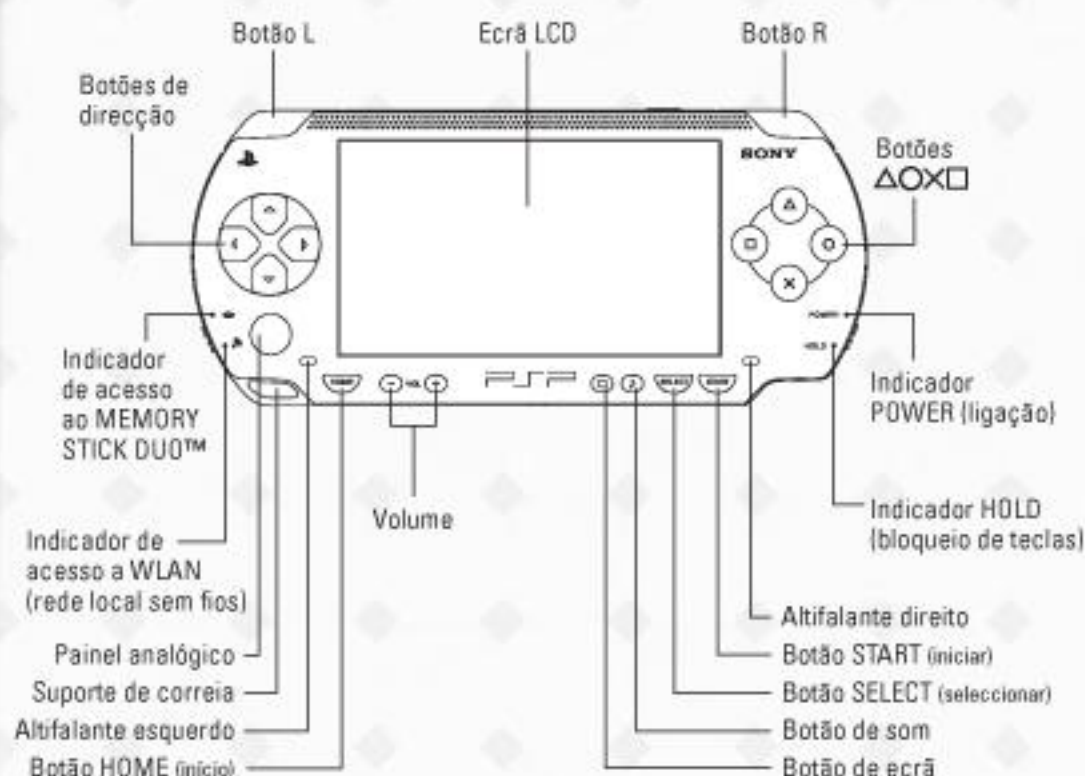
CORSE MULTIGIOCATORE

Questa modalità multigiocatore ti consente di sfidare un amico in una gara di corsa.

Per aggiungere sapore alla sfida, l'host può decidere di attivare i peperoncini: raccogli uno di questi turbo per uno scatto di velocità extra!

COMANDOS

Configuração do sistema PSP® (PlayStation®Portable)



COMANDOS DO MENU PRINCIPAL

Botões de direcções	Marcar selecção do menu
Botão $\times$	Confirmar
Botão $\bigcirc$	Retroceder ou Cancelar

COMANDOS DO JOGO

Painel analógico	Mover
Botão $\times$	Saltar / Salto duplo
Botão $\bigcirc$	Usar/Falar/Apanhar/Mergulhar/Activar Quatro patas
Botão $\square$	Golpe (Pancada Forte sobre o Inimigo durante o salto)
Botão $\triangle$	Chicotada de cauda
Botão de direcção $\downarrow$	Activar Quatro patas
Botão de direcção $\uparrow$	Alternar com visão na primeira pessoa
Botão L	Rodar câmara à esquerda
Botão R	Rodar câmara à direita
Botão L + Botão R	Centrar a câmara por trás de Remy
Botão SELECT (seleccionar)	Ecrã de Estado
Botão START (iniciar)	Pausa

MENU PRINCIPAL

Depois de o jogo carregar, aparece o Menu Principal no ecrã. Utiliza os botões de direcções para te deslocares no menu. Prime o botão **X** para fazeres a tua selecção. Prime o botão **O** para voltares ao ecrã anterior ou para cancelares as alterações.

NOVO JOGO	Inicia a grande aventura de Remy desde o início.
CONTINUAR	Escolhe esta opção para voltares ao jogo, se já tiver sido iniciada uma sessão do jogo.
CARREGAR JOGO	Escolhe jogar um jogo guardado anteriormente.
OPÇÕES	Ajusta o áudio, os comandos, as opções de gravação automática, apaga um ficheiro de jogo guardado ou vê alguns extras divertidos que desbloqueaste durante o jogo.
MULTIJOGADOR	Joga com um amigo e compete em jogos de corrida ou recolha e vê qual de vocês é suficientemente "Rato" para ser o número 1.

O ECRÃ DO JOGO



1. **VITALIDADE** : a vitalidade de Remy. Mostra a vitalidade total e a restante vitalidade total.
2. **QUEIJO** : contador de queijo. Mostra o valor do queijo recolhido.
3. **CHAVE ESTRELA** : mostra a quantidade de Chaves Estrela que tens.
4. **INDICADOR DE FÔLEGO** : quando Remy mergulha debaixo de água, este indicador aparece e começa a diminuir. Quando chega ao fim, Remy fica sem fôlego e começa a perder vitalidade!
5. **RADAR DE RATO** : aparece quando estás numa corrida ou quando estás a jogar um jogo multijogador. Ajuda-te a saber onde está o teu adversário.

JOGO PRINCIPAL

Remy ajuda os seus novos amigos humanos, Linguini e Colette, a compilarem as suas melhores receitas enquanto se preparam para abrir um novo restaurante. Numa noite, no entanto, pouco depois de tudo pronto, um ladrão sem escrúpulos assalta o velho apartamento de Linguini e foge com as receitas! Com a ajuda da Colónia de Ratos, Remy dá início a uma perseguição por toda a cidade de Paris para recuperar as receitas roubadas. Conseguirá Remy encontrar todas as receitas? Encontrará o ladrão? Só se tu o ajudares! Com a ajuda da Colónia de Ratos e do sempre prestável Gusteau, segue o rasto do ladrão pela cidade de Paris. Desde o antigo complexo de apartamentos de Linguini até aos Esgotos de Paris, passando por mercados movimentados, telhados muito altos e até pela cozinha do ladrão! Mas tem cuidado! Quando Remy estiver já muito perto da verdade, pode ser que descubra que quem está a ser perseguido é ele!

COLÓNIA DE RATOS

É aqui que Remy se dirige para fazer uma pausa na sua aventura, escolher novos caminhos a palmilhar e até aprender novos truques para o ajudar.

SELECÇÃO DA MISSÃO

Na Colónia de Ratos há cinco ambientes: o Apartamento de Linguini, os Esgotos, o Mercado, os Telhados e o Restaurante.

A princípio, a missão "Aprender a jogar" está confinada ao Apartamento de Linguini. À medida que Remy completa as missões encontrando as receitas, serão desbloqueadas mais missões! Depois de Remy encontrar todas as receitas num ambiente, o ambiente seguinte será desbloqueado!

Rato comerciante

Na Colónia de Ratos, Pierre, o Rato Comerciante, abriu uma loja. Ele vai ajudar Remy, mas só se este tiver queijo suficiente para ele. Pierre pode melhorar os ataques e a energia de Remy, e pode-lhe ensinar novos truques, como mergulhar e nadar rapidamente debaixo de água!



MOVIMENTOS DE REMY

SALTAR - Botão  - Remy pode saltar grandes distâncias e alturas (para um rato!).

SALTO DUPLA - Botão  + botão  - Usa esta combinação se houver alguma coisa demasiado elevada ou afastada para um salto normal.

SUGESTÃO DE GUSTEAU

Para maximizar a distância de salto de Remy, realiza um segundo salto quando atinges o ponto mais alto do primeiro salto.

PENDURAR/TREPAR: Se Remy não conseguir dar um salto, pode agarrar-se à extremidade e ficar pendurado. Enquanto ele estiver pendurado, prime o botão  para trepar para cima.

USAR - Botão  - Determinados objectos têm um aspecto cintilante. Quando vires um objecto cintilante, Remy poderá usá-lo. Toma muita atenção a Gusteau nas primeiras missões, uma vez que ele vai ensinar-te a usar várias coisas.

SUGESTÃO DE GUSTEAU

Alguns objectos, como os arames ou determinados pontos, têm um aspecto cintilante, mas se premires o botão  quando estás perto deles não acontece nada. Se encontrares um objecto assim, tenta saltar sobre o objecto e premir o botão  antes de aterrar. Isto permite que Remy faça coisas especiais, como Andar na Corda Bamba ou Saltar no Mesmo Sítio!

ACTIVAR QUATRO PATAS - Botão de direcção  ou botão  - Se fizeres Remy correr a quatro patas podes fazer com que suje as patas, mas é bom para ganhares mais velocidade. Alguns lugares são também tão pequenos que a única forma de Remy caber é ficando sobre as quatro patas. Mas não digas que não te avisámos! Uma vez que Remy fica sem patas livres quando está nesta posição, não poderá lutar nem fazer quaisquer outros movimentos especiais. Para te levatares, carrega no botão de direcção  ou no botão  novamente.

GOLPE - Botão  - Por vezes até um cozinheiro tem de sujar as mãos! Remy tem de entrar em locais razoavelmente desagradáveis, cheios de insectos e outras criaturas malvadas. Em vez de fugir, Remy pode golpear-las com as patas para lhes ensinar algumas maneiras.

PANCADAS FORTES SOBRE O INIMIGO - Botão  e depois botão  - Tenta premir o botão  depois de saltares. Isto faz Remy dar pancadas fortes, o que deitará abaixo os seus inimigos.

CHICOTADA DE CAUDA – Botão  – Com esta acção, Remy roda em volta utilizando a sua cauda como se fosse um chicote. Isto pode deitar abaixo com uma só pancada os inimigos mais fracos, mas é também uma boa forma de afastares os inimigos mais fortes para Remy ganhar alguma distância.

SUGESTÃO DE GUSTEAU

Varia os teus ataques – Se estás com problemas a lutar contra um inimigo, experimenta uma variedade diferente de ataques e movimentos! O sentido de oportunidade é importante. Podes até melhorar o ataque dos teus golpes no Rato Mercador, o Pierre, na Colónia de Ratos.

VISÃO NA PRIMEIRA PESSOA – Botão de direcção  – Por vezes a melhor tática é parar, respirar fundo e olhar bem em volta. Nesta perspectiva, podes usar o painel analógico para olhares em todas as direcções, incluindo para cima e para baixo! Mas tem cuidado! Remy não poderá lutar nem fugir dos inimigos neste modo, por isso, certifica-te de que estás num lugar seguro. Para mudares para a visão normal, prime o botão de direcção  novamente.

MENU PAUSA

Prime o botão START (iniciar) em qualquer altura durante o jogo para colocares a acção em Pausa e fazeres surgir o Menu Pausa. Utiliza os botões de direcções para te deslocares para cima e para baixo no menu. Prime o Botão  para seleccionares essa opção. Tem em conta que as selecções podem variar, dependendo do ponto em que te encontras no jogo.

Continuar

Retomar o jogo.

Reiniciar a missão

Recomeçar no início do nível.

Reiniciar corrida

Quando estiveres numa corrida podes seleccionar esta opção para voltares ao início da corrida.

Voltar à Colónia

Sai da missão actual e volta à Colónia de Ratos.

Opções

Ajusta os níveis de volume do jogo, a câmara e os comandos do jogo.

Guardar/Carregar

Guarda ou carrega o progresso do jogo. Podes ainda eliminar jogos guardados anteriormente se precisares de mais espaço no Memory Stick Duo™.

Voltar ao menu principal

Sair do jogo e voltar ao Menu Principal.



ECRÃ DE ESTADO

Prime o botão SELECT (seleccionar) em qualquer altura durante o jogo normal para colocares a acção em Pausa e fazeres surgir o Ecrã de Estado. O ecrã de estado permite-te saber onde estás, há quanto tempo estás a jogar e a percentagem do jogo que já concluíste. Prime o botão SELECT (seleccionar) novamente para fechares este ecrã.

MULTIJOGADOR

Se fores o anfitrião, escolhe Recolha temporizada ou Corrida e, em seguida, escolhe as tuas opções, como o modo de recolha, o nível ou o limite de tempo. Depois, estás pronto para começar! Se fores um cliente, basta seleccionares um jogo com um anfitrião e esperares que o anfitrião comece a jogar.

RECOLHA MULTIJOGADOR

Os jogos de recolha têm três modos diferentes para escolheres. Cada modo envolve competir com outro jogador tentando recolher determinados objectos.

Normal: tenta recolher tanto queijo quanto possível antes do tempo acabar. O jogador com mais queijo, ganha!

Peso superior: cada queijo que recolheres faz-te ficar mais lento, mas podes largar os queijos na zona de entrega para voltares a correr mais depressa. Larga mais queijo que o outro jogador para venceres!

Espalhado: Recolhe cinco (5) pedaços de queijo para fazeres aparecer um Chapéu de Cozinheiro. Ganha o primeiro jogador que recolha o número necessário de Chapéus de Cozinheiro ou o jogador que tiver mais Chapéus de Cozinheiro quando o tempo acabar.

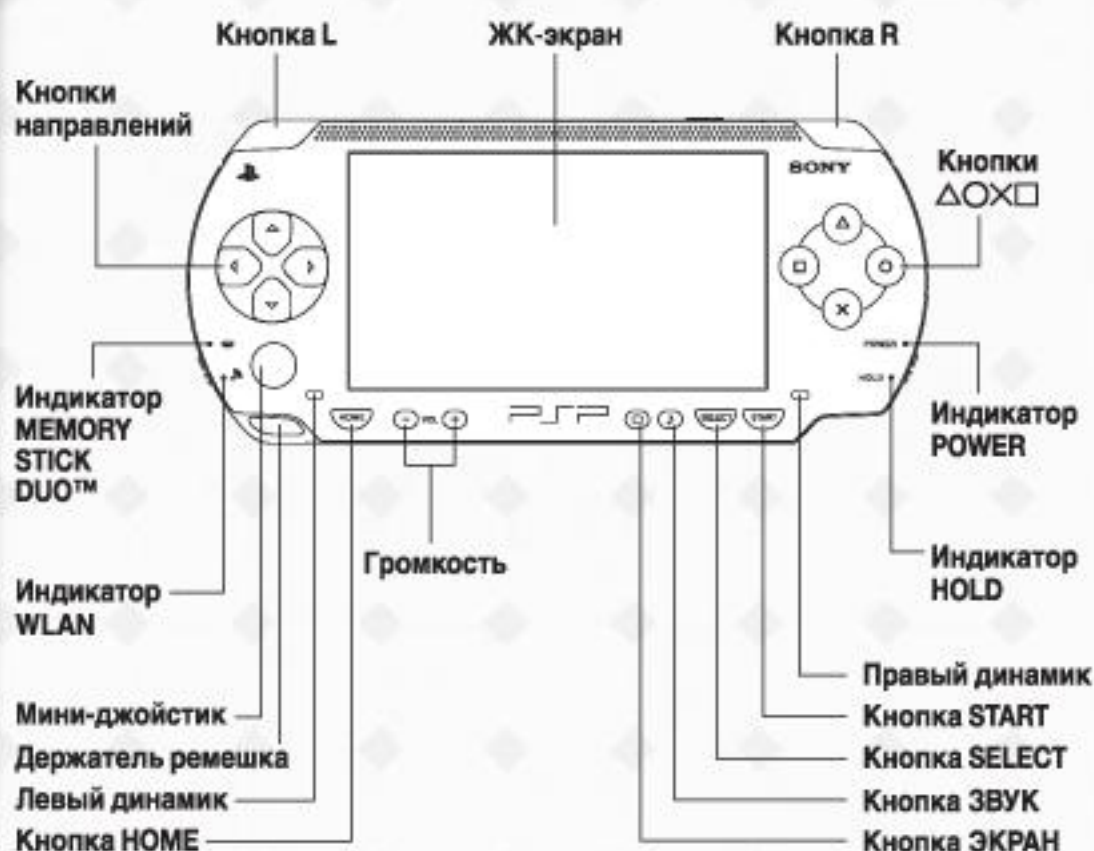
CORRIDA MULTIJOGADOR

Podes desafiar um amigo para uma corrida neste modo multijogador.

Para que as coisas se tornem mais picantes, o anfitrião pode escolher activar as malaguetas. Apanha uma para arranjares um reforço de velocidade suplementar!

УПРАВЛЕНИЕ

Конфигурация системы PSP® (PlayStation®Portable)



ГЛАВНОЕ МЕНЮ – УПРАВЛЕНИЕ

Кнопки направлений

Кнопка ×

Кнопка ○

Выделение выбранного меню

Подтверждение

Назад или отмена

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Мини-джойстик

Кнопка ×

Кнопка ○

Двигаться

Прыжок / Двойной прыжок

Использовать / Разговаривать / Подбирать /

Нырять / Ходить на четырех лапах

Ударить / Ударить сверху (в прыжке)

Ударить хвостом

Ходить на четырех лапах

Смотреть от первого лица

Повернуть камеру влево

Повернуть камеру вправо

Центрировать камеру за спиной Реми

Экран состояния

Пауза

Кнопка □

Кнопка Δ

Кнопка направления ↓

Кнопка направления ↑

Кнопка L

Кнопка R

Кнопка L + кнопка R

Кнопка SELECT (Выбор)

Кнопка START (Старт)

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

После загрузки игры на экране появляется главное меню. По этому меню можно перемещаться с помощью кнопок направления. Нажмите кнопку **X**, чтобы выбрать пункт меню. Нажмите кнопку **O**, чтобы вернуться к предыдущему экрану или отменить изменения.

НОВАЯ ИГРА

Начать приключения Реми с самого начала.

ПРОДОЛЖИТЬ

Выбирайте эту команду для возврата в игру, если игра уже началась.

ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Играть в ранее сохраненную игру.

НАСТРОЙКИ

Настраивайте звук и параметры автосохранения, удаляйте файлы сохраненных игр и смотрите интересные дополнительные материалы, которые вы открыли по ходу игры.

ИГРА С ДРУЗЬЯМИ

Играйте в многопользовательскую игру с другом и соревнуйтесь в гонках или в сборе предметов, чтобы узнать, кто из вас лучший.

ИГРОВОЙ ЭКРАН



- 1. ЗДОРОВЬЕ.** Здоровье Реми. Показывает общий запас здоровья и оставшееся здоровье.
- 2. СЫР. СЧЕТЧИК СЫРА.** Показывает количество собранного сыра.
- 3. ЗВЕЗДНЫЙ КЛЮЧ.** Показывает, сколько у вас звездных ключей.
- 4. СЧЕТЧИК ВОЗДУХА.** Когда Реми ныряет под воду, появляется этот счетчик, который начинает уменьшаться. Когда счетчик сбросится, Реми останется без воздуха и начнет терять здоровье!
- 5. КРЫСИНЫЙ РАДАР.** Появляется, когда вы участвуете в гонке или играете в многопользовательскую игру. Он позволяет узнать, где находится противник.

ОСНОВНАЯ ИГРА

Реми помогает своим новым друзьям-людям Лингвини и Колетт составлять их лучшие рецепты в подготовке к открытию нового ресторана. Однако, когда все уже готово, бессовестный вор ночью проникает в старую квартиру Лингвини и похищает рецепты. С помощью колонии крыс Реми начинает погоню по Парижу, чтобы вернуть украденные рецепты. Сможет ли Реми найти их все? Сможет ли он найти вора? Только если вы поможете ему! С помощью колонии крыс и Гюсто идите по следу похитителя в Париже. Из старого дома Лингвини ваш путь лежит в парижскую канализацию, на рынки, крыши зданий и даже на кухню вора! Однако будьте начеку — когда Реми слишком увлечется преследованием (продвинется по следу слишком далеко), он может обнаружить, что за ним самим идет охота!

КОЛОНИЯ КРЫС

Реми приходит сюда, чтобы передохнуть, выбрать новые пути и даже выучить новые полезные приемы.

ВЫБОР МИССИИ

В колонии крыс есть пять сред обитания: квартира Лингвини, канализация, рынок, крыши зданий и ресторан.

Сначала в квартире Лингвини открывается миссия „Обучающая игра“. По мере выполнения миссий (когда Реми найдет нужные рецепты) будут открываться новые миссии. Когда Реми найдет в среде все рецепты, откроется новая среда!

КРЫСИНЫЙ ТОРГОВЕЦ

Пьер, крысиный торговец, открыл в колонии крыс магазин. Пьер поможет Реми, но только если у Реми будет для него достаточно сыра. Пьер поможет Реми улучшить атакующие навыки, выносливость, а также научит его новым приемам, например как нырять под воду и плавать быстрее!



ДЕЙСТВИЯ РЕМИ

ПРЫГНУТЬ — кнопка . Реми может далеко и высоко прыгать (для крысы!).

ВЫСОКО ПРЫГНУТЬ — кнопка  + кнопка . Используйте его, если что-то находится слишком высоко или слишком далеко для обычного прыжка.

ПОДСКАЗКА ГЮСТО

Чтобы максимально увеличить длину прыжка Реми, на пике прыжка сделайте второй прыжок.

ВИСЕТЬ/ВЗБИРАТЬСЯ. Если Реми промахнется в прыжке, он может уцепиться за край и повиснуть. Находясь в этом положении, нажмите кнопку , чтобы взобраться наверх.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ — кнопка . Некоторые предметы блестят. Если вы видите блестящий предмет, Реми может каким-то образом его использовать. Внимательно слушайте Гюсто в ранних миссиях — он будет учить вас, как пользоваться различными предметами.

ПОДСКАЗКА ГЮСТО

Некоторые объекты, например провода и точки, блестят, но если встать рядом с ними и нажать кнопку , ничего не произойдет. Если вы обнаружите такой объект, попробуйте подпрыгнуть над ним и нажать кнопку  до того, как приземлитесь. Это позволит Реми выполнять особые действия, например, ходить по веревке или совершать приземление в точку!

ДВИГАТЬСЯ НА ЧЕТЫРЕХ ЛАПАХ — кнопка направления  или кнопка . При таком беге Реми может испачкать лапы, но это добавляет скорости. Кроме того, некоторые места настолько малы, что Реми может попасть туда, только встав на все четыре лапы. Однако Реми не привык ходить на четырех лапах, поэтому так он не сможет сражаться или выполнять другие особые действия. Чтобы встать вертикально, еще раз нажмите кнопку направления  или кнопку .

УДАРИТЬ — кнопка . Иногда даже шеф-повару приходится пачкать руки! Реми придется отправиться в некоторые скверные места, заполненные жуками и другими гадкими злобными существами. Реми может не убегать, а наброситься на них с кулаками, чтобы научить их хорошим манерам.

УДАРИТЬ СВЕРХУ — кнопка  и затем кнопка . Попробуйте в прыжке нажать кнопку . Реми совершит удар по земле, от которого достанется врагам внизу.

УДАРИТЬ ХВОСТОМ — кнопка .

С помощью этого приема Реми начинает кружиться, используя хвост в качестве кнута. Это позволит Реми одним ударом разобраться со слабыми врагами, но это также хороший способ заставить отступить более сильных противников, чтобы держаться от них на некотором расстоянии.

ПОДСКАЗКА ГЮСТО

Разнообразьте свои атаки. Если у вас не получается победить врага, попробуйте другие атаки и приемы. Очень важна своевременность. Вы даже можете увеличить силу своей атаки у Пьера, крысиного торговца в колонии крыс.

СМОТРЕТЬ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА — кнопка направления .

Иногда лучшая тактика — это остановиться, перевести дыхание и осмотреться. В этом режиме можно пользоваться мини-джойстиком, чтобы смотреть во всех направлениях, в том числе вверх и вниз. Однако будьте осторожны — в этом режиме Реми не может сражаться или убежать от врагов, поэтому убедитесь, что вы в безопасном месте. Чтобы вернуться в обычный режим, еще раз нажмите кнопку направления .

МЕНЮ ПАУЗЫ

В любой момент игры можно нажать кнопку START, чтобы приостановить игру и вызвать меню паузы. По этому меню можно перемещаться с помощью кнопок направления. Нажмите кнопку , чтобы выбрать параметр. Учтите, что доступные для выбора команды могут различаться в зависимости от стадии игры.

Продолжить

Продолжить игру.

Начать миссию заново

Начать игру с начала эпизода.

Начать гонку заново

Участвуя в гонке, можно выбрать эту команду, чтобы начать гонку с начала.

Вернуться в колонию

Выйти из текущей миссии и вернуться в колонию крыс.

Настройки

Настраивайте уровни громкости игры, камеру, параметры автосохранения и управление игрой.

Сохранение/загрузка

Сохраняйте и загружайте свои игры. Вы также можете удалить ранее сохраненные игры, если на карте Memory Stick Duo™ понадобится дополнительное пространство.

Выход в главное меню

Выйти из игры и вернуться в главное меню.



ЭКРАН СОСТОЯНИЯ

В любой момент обычной игры можно нажать кнопку SELECT, чтобы приостановить действие и вызвать экран состояния. Экран состояния позволяет узнать, где вы находитесь, сколько времени играете и какой процент игры пройден. Чтобы закрыть этот экран, еще раз нажмите кнопку SELECT.

ИГРА С ДРУЗЬЯМИ

В главной системе выберите «Сбор на время» или «Гонка», затем выберите нужные параметры, например режим сбора, уровень или лимит времени. Теперь можно начинать! В клиентской системе просто выберите гостевой режим и подождите, пока будет запущена главная система.

ИГРА С ДРУЗЬЯМИ: СБОР ПРЕДМЕТОВ

Игры по сбору предметов доступны в трех разных режимах. В каждом режиме происходит соревнование с другим игроком по сбору определенных предметов.

Обычный. Попробуйте собрать столько сыра, сколько сможете, пока не кончится время. Игрок, собравший больше сыра, выигрывает!

Сложный. Каждый подобранный сыр замедляет движение, однако сыр можно сбросить в специальной зоне, чтобы снова бегать быстро. Сбросьте в этой зоне больше сыра, чем другой игрок, чтобы победить!

Очень сложный. Соберите пять (5) кусков сыра, чтобы появился поварской колпак. Первый игрок, который соберет требуемое количество поварских колпаков или у которого будет больше колпаков на момент окончания времени, выигрывает.

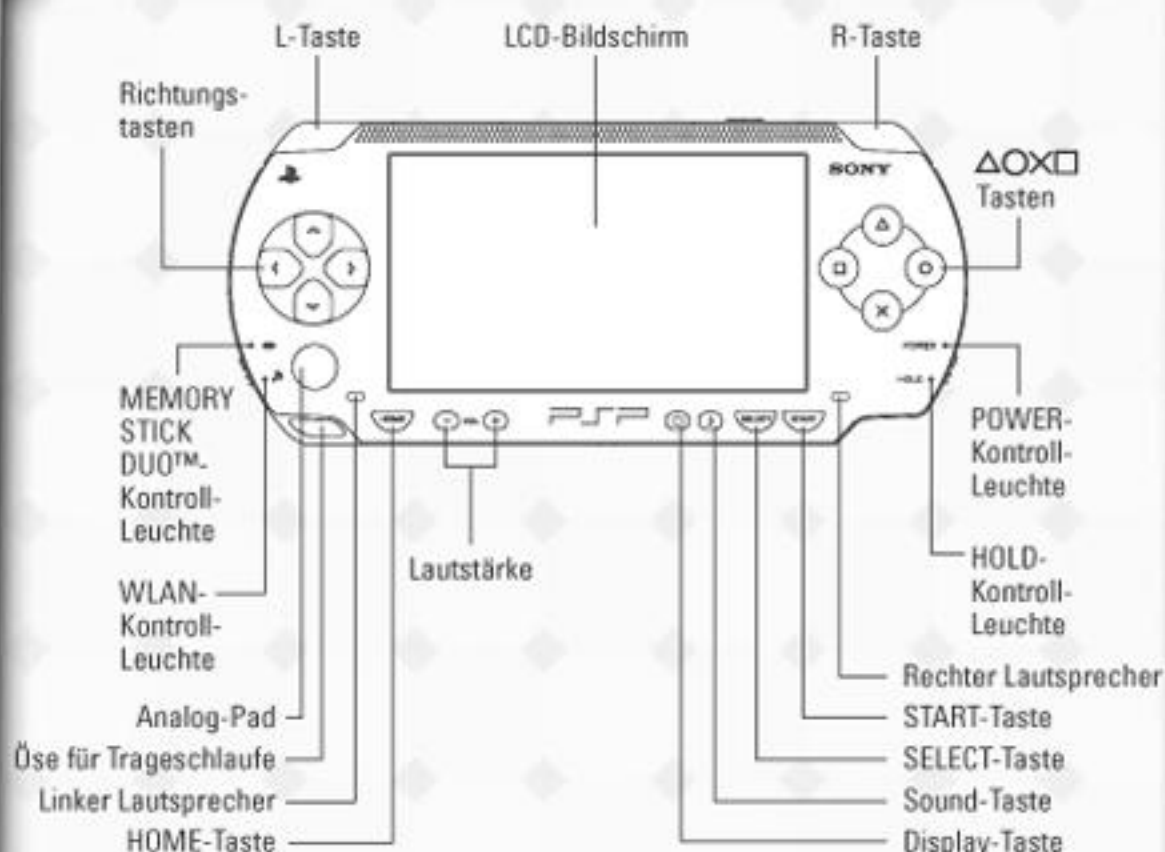
ИГРА С ДРУЗЬЯМИ: ГОНКА

В этом режиме можно посоревноваться с другом в гонках.

Для большей остроты ощущений можно включить перцы чили. Подберите такой перчик и получите дополнительный прирост в скорости!

STEUERUNG

PSP® (PlayStation®Portable) Systemkonfiguration



BEDIENUNG DES HAUPTMENÜS

Richtungstasten

×-Taste

○-Taste

Menüauswahl hervorheben

Bestätigen

Zurück oder Abbruch

SPIELSTEUERUNG

Analog-Pad

×-Taste

○-Taste

□-Taste

△-Taste

Richtungstaste ↓

Richtungstaste ↑

L-Taste

R-Taste

L-Taste + R-Taste

SELECT-Taste

START-Taste

Bewegen

Sprung/Doppelsprung

Benutzen/Sprechen/Aufnehmen/

Tauchsprung/Rasen ein/aus

Hieb (Bodenstamper im Sprung)

Schwanzhieb

Rasen ein/aus

Umschauen

Kamera nach links drehen

Kamera nach rechts drehen

Kamera hinter Remy zentrieren

Statusbildschirm

Pause

DAS HAUPTMENÜ

Nachdem das Spiel geladen ist, erscheint das Hauptmenü. Mit den Richtungstasten kannst du die Menüpunkte auswählen, mit der **X**-Taste bestätigst du die Auswahl. Drücke die **○**-Taste, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren oder Änderungen zu verwerfen.

NEUES SPIEL	Remy beginnt sein Abenteuer ganz von vorne.
FORTSETZEN	Wenn du bereits ein Spiel gestartet hast, kannst du es hiermit fortsetzen.
SPIEL LADEN	Lade einen zuvor gespeicherten Spielstand.
OPTIONEN	Hier kannst du Tonoptionen, die Steuerung und das automatische Speichern einstellen, einen Spielstand löschen oder die spaßigen Extras betrachten, die du während des Spiels freigeschaltet hast.
MEHRSPIELER	Spiele mit einem Freund Renn- oder Sammelspiele, um herauszufinden, wer die Nr. 1 unter den Ratten ist.

DER SPIELBILDSCHIRM



1. **GESUNDHEIT:** Remys Gesundheit. Zeigt das Maximum und den aktuellen Stand an.
2. **KÄSE:** Käsezähler. Zeigt an, wie viel Käse Remy eingesammelt hat.
3. **STERN-SCHLÜSSEL:** Zeigt, wie viele Stern-Schlüssel Remy eingesammelt hat.
4. **LUFTANZEIGE:** Wenn Remy taucht, erscheint diese Anzeige und beginnt zu sinken. Sobald sie leer ist, geht Remy die Luft aus und er beginnt Gesundheit zu verlieren!
5. **RATTENRADAR:** Erscheint in Rennen und im Mehrspieler-Modus. Dort kannst du erkennen, wo sich dein Gegner befindet.

DAS SPIEL

Remy hilft seinen neuen Menschenfreunden, Linguini und Colette, tolle Rezepte für die Neueröffnung eines Restaurants zusammenzustellen. Kurz bevor alles fertig ist, bricht ein skrupelloser Dieb jedoch in Linguinis altes Apartment ein und macht sich mit den Rezepten aus dem Staub! Mit Hilfe der Rattengruppe beginnt Remy eine wilde Verfolgungsjagd durch Paris, um die gestohlenen Rezepte zurückzuholen. Kann Remy sie alle finden? Kann er den Dieb finden? Nur, wenn du ihm hilfst! Mit Unterstützung der Rattengruppe und des immer hilfreichen Gusteau folgst du seiner Spur durch Paris. Von Linguinis altem Wohnkomplex durch die Kanalisation, über belebte Märkte und Hausdächer bis hin zur Küche des Diebs! Doch pass auf! Wenn Remy dem Dieb zu dicht auf den Fersen ist, merkt er vielleicht, dass er selbst der Gejagte ist!

DIE RATTENGRUPPE

Hierher geht Remy, um in seinen Abenteuern eine Ruhepause einzulegen, neue Wege zu wählen und um neue Tricks zu erlernen, die ihm helfen.

AUFTRAGSAUSWAHL

Bei der Rattengruppe gibt es fünf Umgebungen: Linguinis Apartment, die Kanalisation, der Marktplatz, die Dächer und das Restaurant.

Als Erstes ist in Linguinis Apartment der Auftrag „Lerne das Spiel“ freigeschaltet. Sobald Remy bei seinen Aufträgen Rezepte gefunden hat, werden weitere Aufträge freigeschaltet! Hat Remy alle Rezepte in einer Umgebung entdeckt, steht die nächste Umgebung zur Verfügung.

Die Händlerratte

In der Rattengruppe hat Pierre, die Händlerratte, einen Laden eröffnet. Er hilft Remy, sofern dieser ihm genug Käse bringt. Pierre kann Remys Angriffe und seine Ausdauer verbessern und ihm neue Tricks beibringen, wie zum Beispiel das Tauchen und das schnelle Schwimmen.



REMY'S FÄHIGKEITEN

SPRUNG - ⓧ-Taste - Remy macht große Sprünge (zumindest für eine Ratte!)

DOPPELSPRUNG - ⓧ-Taste + ⓧ-Taste - Benutze diesen, wenn etwas zu hoch oder zu weit für einen normalen Sprung ist.

TIPP VON GUSTEAU

Remy's Sprungweite erreicht ihr Maximum, wenn du den zweiten Sprung am höchsten Punkt des ersten beginnst.

HÄNGEN/KLETTERN Wenn Remy zu kurz springt, kann er sich noch am Rand festhalten. Drücke dann die ⓧ-Taste, um hochzuklettern.

BENUTZEN - Ⓞ-Taste - Bestimmte Gegenstände scheinen zu funkeln. Diese kann Remy benutzen. Achte gut auf Gustaus Tipps bei den ersten Aufträgen, denn er bringt dir bei, wie du die verschiedenen Gegenstände benutzen kannst.

TIPP VON GUSTEAU

Einige Objekte sehen wie Drähte oder Punkte aus und funkeln auch. Wenn du in ihrer Nähe die Ⓞ-Taste drückst, passiert aber nichts. Dort solltest du auf das Objekt springen und dann die Ⓞ-Taste drücken, bevor du landest.

Dadurch kann Remy zum Beispiel über Seile gehen und auf kleinen Punkten landen!

RASEN EIN/AUS - Richtungstaste ↓ oder Ⓞ-Taste - Lässt Remy auf allen Vieren gehen. Seine Pfoten werden dann zwar schmutzig, aber er kann schneller laufen. Einige Stellen sind auch zu niedrig, so dass er nur auf allen Vieren hindurch kann. Pass aber auf! Da Remy hierbei völlig außer Übung ist, kann er weder kämpfen noch andere Fähigkeiten einsetzen. Um wieder aufzustehen, musst du die Richtungstaste ↓ oder die Ⓞ-Taste erneut drücken.

HIEB - ■-Taste - Manchmal muss sich sogar ein Koch die Finger schmutzig machen! Remy kommt an einige ziemlich fiese Orte, wo es eklige Insekten gibt. Anstatt wegzulaufen, kann Remy sie mit seinen Pfoten schlagen, um ihnen Manieren beizubringen.

BODENSTAMPFER - ⓧ-Taste und dann ■-Taste - Drücke die ■-Taste während eines Sprungs. Remy stampft dann auf dem Boden auf und erledigt die Gegner unter sich.

SCHWANZHIEB – -Taste – Remy wirbelt herum und benutzt seinen Schwanz als Peitsche. Damit kann er schwächere Gegner mit einem Treffer erledigen. Stärkere Gegner werden nur ein wenig zurückgestoßen, so dass Remy etwas Abstand gewinnt.

TIPP VON GUSTEAU

Wenn du Probleme hast, einen Gegner zu bekämpfen, dann versuche andere Angriffstechniken! Das Timing ist auch sehr wichtig. Bei Pierre, der Händlerratte in der Rattengruppe, kannst du deinen Schwanzhieb sogar noch verbessern lassen.

UMSCHAUEN – Richtungstaste  – Manchmal ist es das Beste, stehen zu bleiben, zu verschnauften und sich gut umzuschauen. In dieser Ansicht kannst du das Analog-Pad benutzen, um in alle Richtungen zu schauen (auch hoch und runter). Sei jedoch vorsichtig, denn Remy kann in diesem Zustand nicht kämpfen oder laufen. Du solltest dich also nur an sicheren Orten umschauen. Drücke die Richtungstaste  erneut, um wieder zur normalen Ansicht zu wechseln.

DAS PAUSEMENÜ

Drücke jederzeit im Spiel die START-Taste, um das Pausemenü aufzurufen. Mit den Richtungstasten kannst du einen Menüpunkt auswählen, mit der -Taste bestätigst du die Auswahl. Beachte, dass die Optionen unterschiedlich sind, je nachdem, wo du dich im Spiel befindest.

Fortsetzen

Setze das Spiel fort.

Mission neu starten

Beginne erneut am Anfang des Levels.

Rennen neu starten

In einem Rennen kannst du diese Option nutzen, um es von vorne zu beginnen.

Zurück zur Gruppe

Beende den aktuellen Auftrag und kehre zur Rattengruppe zurück.

Optionen

Stelle die Lautstärke, die Kamera und die Spielsteuerung ein.

Spiel speichern/laden

Speichere oder lade deinen Spielfortschritt. Außerdem kannst du vorhandene Spielstände löschen, wenn du mehr Platz auf deinem Memory Stick Duo™ brauchst.

Zurück ins Hauptmenü

Verlasse das Spiel und kehre ins Hauptmenü zurück.



DER STATUSBILDSCHIRM

Drücke jederzeit während des normalen Spiels die SELECT-Taste, um das Spiel anzuhalten und den Statusbildschirm aufzurufen. Dort kannst du sehen, wie lange du bereits spielst und wie viel Prozent des Spiels du bisher geschafft hast. Drücke die SELECT-Taste erneut, um diesen Bildschirm wieder zu schließen.

MEHRSPIELER

Als Host muss man sich entweder für das Zeitsammeln oder für ein Zeitrennen entscheiden und dann die Optionen festlegen, z.B.: Sammelmodus, Level oder Zeitlimit. Danach bist du spielbereit! Als Client musst du einfach das Spiel eines Hosts auswählen und darauf warten, dass es beginnt.

MEHRSPIELER-ZEITSAMMELN

Bei Sammelspielen stehen drei verschiedene Modi zur Auswahl. In jedem tritt man gegen andere Spieler an und muss bestimmte Gegenstände sammeln.

Normal: Versuche, so viel Käse wie möglich zu sammeln, bevor die Zeit abläuft. Der Spieler mit dem meisten Käse gewinnt!

Beschwert: Jeder eingesammelte Käse macht dich langsamer. Du kannst den Käse aber in der Abwurfzone loswerden, um wieder schnell laufen zu können. Der Spieler mit den meisten Abwürfen gewinnt!

Zufällig: Sammle 5 Stücke Käse, um die Kochmütze erscheinen zu lassen. Es gewinnt, wer die vorgegebene Anzahl an Kochmützen eingesammelt hat, oder, wer die meisten Kochmützen hat, wenn die Zeit abläuft.

MEHRSPIELER-RENNEN

Hiermit kannst du einen Freund zu einem Rennen herausfordern.

Für zusätzliche Würze kann der Host die Chilis einschalten. Sammle eine ein, um vorübergehend schneller zu werden!